



Avertissement :

Mes fiches sont protégées et ne doivent en aucun cas se retrouver sur des sites commerciaux ou sur des sites de collègues cherchant un financement de leur activité.




Le site **instit90** s'est inscrit dans une démarche coopérative impliquant une totale gratuité.

Cette fiche ne doit par conséquent, en aucun cas, se retrouver sur un site comportant une quelconque démarche commerciale, directe ou indirecte.

(sites commerciaux de soutien, sites d'enseignants « sponsorisés », sites dévorés par les publicités)

Ce document contient :

- ↳ Une présentation pédagogique du support de médiation proposé
- ↳ les cartes de jeu
- ↳ des cartons éclair

Champ disciplinaire	Lecture voie d'assemblage	Cibles 	Elèves de CP apprenant avec la méthode GAFI : temps de la méthode : « on om » ✗ mots à identifier par voie d'assemblage ; ✗ confusions visuelles : on ou ; m n ; b d						
 Objectifs	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="435 255 1401 300">Entraînement</td> <td data-bbox="1401 255 1479 300">✓</td> </tr> <tr> <td data-bbox="435 300 1401 344">Prise de conscience de stratégies inefficaces</td> <td data-bbox="1401 300 1479 344">✓</td> </tr> <tr> <td data-bbox="435 344 1401 387">Outillage procédural associé</td> <td data-bbox="1401 344 1479 387">✓</td> </tr> </table>			Entraînement	✓	Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓	Outillage procédural associé	✓
Entraînement	✓								
Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓								
Outillage procédural associé	✓								
<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des mots par voie d'assemblage ; entraîner la mémoire de travail : restituer un mot après décodage ; - Revoir les correspondances vues dans la méthode ; - Tenter de passer d'un assemblage lettre par lettre à un assemblage prenant en compte de plus grandes unités (syllabes)... cf. cartons éclair. - Différencier et identifier les lettres et digraphes visuellement proches ; 									
Matériel : <ul style="list-style-type: none"> ↳ des « cartes-mots », mots dont une ou plusieurs lettres (monographes ou polygraphes) sont surlignées 									
Il s'agit d'apparier des mots ayant un monographe ou un digraphe en commun.									
But du jeu : se défausser de toutes ses cartes									
Règles : <ul style="list-style-type: none"> ↳ chaque joueur reçoit 3 à 5 cartes qui sont déposées sur la table, faces visibles ; ↳ le reste des cartes est en pioche, au milieu de la table ; ↳ E.1 pioche une carte et la retourne : il cherche dans sa série un mot comportant des lettres surlignées communes (mono ou polygraphes) <ul style="list-style-type: none"> ↳ S'il a un mot comportant des lettres surlignées communes : il doit lire les deux mots pour se défausser de ses deux cartes ; ↳ S'il n'a pas de mot comportant des lettres surlignées communes, il garde la carte piochée (il aura ainsi une carte de plus) gagnant : le joueur ayant le moins de cartes en fin de partie									
 Conseils pour la mise en oeuvre : <ul style="list-style-type: none"> ↳ Exiger une formulation précise : j'ai "[ON] qui s'écrit o-n / J'ai [OU] qui s'écrit o - u ↳ Provoquer les interactions entre élèves : contrôle, justification, argumentation, validation, identification de l'erreur, ↳ Pourquoi jouer ? Un jeu doit répondre à un besoin identifié : <ul style="list-style-type: none"> ○ Les élèves savent pourquoi on propose ce jeu ; ○ L'activité fait l'objet d'une synthèse : qu'avons-nous appris ? ○ Le jeu doit se poursuivre par une activité « scolaire » permettant aux élèves de se confronter seuls à la tâche et de faire les liens nécessaires. 									

La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
melon	marron	nom	pont	bonbon
Institit90	Institit90	Institit90	Institit90	Institit90
La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
rond	carton	pompe	rond	bouton
Institit90	Institit90	Institit90	Institit90	Institit90
La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
long	biberon	montre	nombre	pompon
Institit90	Institit90	Institit90	Institit90	Institit90

La même lettre	coucou	La même lettre	route	La même lettre	lourd	La même lettre	roue	La même lettre	poule
Instit+90	coucou	Instit+90	route	Instit+90	lourd	Instit+90	roue	Instit+90	poulet
La même lettre	boule	La même lettre	trouve	La même lettre	outil	La même lettre	tour	La même lettre	moule
Instit+90	boule	Instit+90	trouve	Instit+90	outil	Instit+90	tour	Instit+90	moule
La même lettre	nous	La même lettre	clou	La même lettre	trou	La même lettre	loup	La même lettre	pou
Instit+90	nous	Instit+90	clou	Instit+90	trou	Instit+90	loup	Instit+90	nod

La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
mot	locomotive	ami	mule	moto
Instit90	Instit90	Instit90	Instit90	Instit90
mal	locomotive	ami	mule	moto
La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
matelas	mauve	moule	mari	pomme
Instit90	Instit90	Instit90	Instit90	Instit90
matelas	mauve	moule	mari	pomme
La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
mort	mal	animal	mur	lame
Instit90	Instit90	Instit90	Instit90	Instit90
mort	mal	animal	mur	lame

La même lettre a nanas	La même lettre can a rd	La même lettre pan a ne	La même lettre n a tte	La même lettre n a tte
Institit90 La même lettre s a nanas	Institit90 La même lettre can a rd	Institit90 La même lettre pan a ne	Institit90 La même lettre n a tte	Institit90 La même lettre n a tte
Institit90 La même lettre C onfusions v isuelles	Institit90 La même lettre an a orak	Institit90 La même lettre ton a neau	Institit90 La même lettre pun a i	Institit90 La même lettre pun a i
Institit90 La même lettre m n o u	Institit90 La même lettre tan a rline	Institit90 La même lettre ren a rd	Institit90 La même lettre can a ne	Institit90 La même lettre can a ne
Règles: chaque joueur reçoit 3 à 5 cartes qui sont déposées sur la table, faces visibles ; le reste des cartes est en pioche, au milieu de la table ; E.1 pioche une carte et la retourne : il cherche dans sa série un mot comportant des lettres surlignées communes (mono ou polygraphes) S'il a un mot comportant des lettres surlignées communes ; il doit lire les deux mots pour se défausser de ses deux cartes ; S'il n'a pas de mot comportant des lettres surlignées communes, il garde la carte piochée (il aura ainsi une carte de plus) sagnant : le joueur ayant le moins de cartes en fin de partie	Institit90 La même lettre tan a rline	Institit90 La même lettre ren a rd	Institit90 La même lettre can a ne	Institit90 La même lettre can a ne
Institit90 La même lettre men a nu	Institit90 La même lettre men a nu	Institit90 La même lettre men a nu	Institit90 La même lettre men a nu	Institit90 La même lettre men a nu

Cartons éclairs : il s'agit de montrer très brièvement (en flash) les syllabes qui seront identifiées par les élèves.

mo

ma

mi

mu

me

mé

mou

mon

mau

meau

na

no

nu

ni

ne

né

neau

ron

bon

con

lon

pon

ron

son

ton

von

bou

cou

lou

pou

rou

sou

tou

vou